

ARMES BLANCHES
ET
ESCRIME

scb 04

Les armes blanches

I - Les caractéristiques des armes :

Prise : désigne la façon dont doit être tenue l'arme, et le nombre de mains qui peuvent être posées sur la poignée. Les armes à deux mains ne peuvent être tenues à une main que si le porteur cumule un score de 5 en Force+Puissance.

Attaque : sans incidence sur les jets de dé, cela désigne juste la façon dont est maniée l'arme. Vous pouvez en tenir compte pour la description en jeu des coups portés par le personnage.

Ta = Taille. Les attaques sont données avec le tranchant de l'arme, et visent à couper.

Es = Estoc. Les attaques sont données avec la pointe de l'arme et visent à transpercer.

Longueur de la lame : elle donne surtout des indications sur l'allonge du combattant.

Système : pour représenter cette différence, on peut classer les armes en 3 catégories selon leur longueur :

- de 0 à 40 cm. : arme courte
- de 40 à 100 cm : arme moyenne
- de 100 à plus de 200 cm : arme longue

La difficulté est augmentée de 1 par catégorie de différence pour le porteur de l'arme la plus courte.

Ex : LNA se retrouve au combat. Elle tire sa rapière et se prépare à croiser le fer avec Augustus, qui fait de lourds moulinets avec son épée à deux mains. Pour espérer toucher son adversaire, LNA devra compter sur une difficulté de 7. Si elle avait tiré sa dague, celle-ci aurait été de 8 ! Pour Augustus, aucun changement : il reste à 6.

Dommages : désigne les dégâts infligés par l'arme. Ils dépendent du tranchant, du poids de l'arme. Ils sont toujours létaux, sauf indication contraire.

Dissimulation : indique si les armes peuvent être dissimulées sur le porteur, évitant les questions indiscretes des forces de police...

V = Veste

I = Imperméable

N = Non dissimulable

Poids : sans réelle importance, donné à titre indicatif, il détermine tout de même avec d'autres critères, comme la taille de la lame, la Force nécessaire pour manipuler l'arme.

II - Pour les ambidextres :

Système : La plupart des armes sont prévues pour être utilisées seules. Aucun armurier ou forgeron n'a créé son épée en prévoyant que le combattant en tienne une deuxième dans son autre main. Le résultat, c'est qu'il est malaisé de manier les deux en même temps : la longueur des lames gêne les mouvements, et rend le combattant beaucoup moins agile. Ainsi, toute tentative de se servir de deux armes simultanément est à une difficulté de +1. Seules certaines d'entre elles sont conçues, ou étudiées, pour être utilisées en duo, comme la rapière et la main gauche, ou le *daisho* du samouraï ; pour ces armes, il n'y a pas de restrictions.

III - Nouvelles règles de parade :

Système : le joueur fait un jet de Dextérité + Mêlée, diff. 6. Chaque succès obtenu enlève un dé de dégâts à l'adversaire ; chaque succès obtenu en plus de ceux de l'adversaire baisse la difficulté de la prochaine attaque de 1, jusqu'à un minimum de 3.

IV – Glossaire succinct :

Bushi : dans le Japon médiéval, se dit d'un guerrier qui suit le bushido.

Bushido : code d'honneur et règle de vie des *bushis*.

Estoc : attaque portée avec la pointe de la lame

Garde : ensemble de ce qui protège la main sur une épée.

Garde en panier : protection tardive qui enveloppe la main et la protège des coups, dispensant de l'utilisation d'un gant clouté.

Pommeau : pièce de métal plus ou moins lourde, plus ou moins décorée, placée au bout de la poignée pour équilibrer l'arme en compensant le poids de la lame. Généralement, plus celle-ci est lourde, plus le pommeau est gros.

Quillons : sur une garde, ce sont les branches, perpendiculaires à la lame, destinées à la protection de la main.

Ronin : dans le Japon médiéval, samurai qui n'obéit à aucun maître, et qui peut s'être affranchi du bushido.

Taille : attaque portée avec le tranchant de la lame.

Les épées de type médiéval

Sous ce noms seront réunies toutes les armes à dominante de taille, dont la garde simple n'enveloppe pas la main, et dont la lame est relativement large, et prévues pour être tenues à une main.

Toutes les civilisations ont, à un moment ou un autre, développé une arme du type de celles présentées ici.

Epée romane



Utilisée du 11^{ème} au 15^{ème} siècle, avec une pointe de popularité entre 1050 et 1350, ce type d'épée était l'arme privilégiée des corps à corps. Principalement de taille, avec un bout arrondi, l'épée va finalement obtenir une pointe acérée qui va lui permettre d'attaquer d'estoc et de percer les plates des armures

quand celles-ci vont commencer à s'améliorer sensiblement.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta	75 cm	F+2	I	1,6 kg	2

Epée bâtarde



Elle découle directement de la précédente, après que la poignée ait été rallongée pour pouvoir la tenir avec un gantelet. Appelée au moyen âge *épée longue*, ou épée à une main et demie (à cause de la longueur de la poignée, d'une main et demie, avec la deuxième main qui vient s'appuyer sur le pommeau). Son appellation

de *bâtarde* vient de ce que pour la tenir à deux mains, le chevalier était contraint d'abandonner son écu, sur lequel était représenté son blason ; on considérait alors qu'il abandonnait sa famille, et ce n'est pas sans un certain dédain que cette arme a été ainsi surnommée. On s'en servait habituellement d'une main à cheval, et à deux mains lorsqu'on était à pied. Cela confère à l'arme une grande polyvalence, puisqu'elle permet de privilégier au choix l'agilité ou la force.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1-2 main	Ta / Es	80 cm	F+2	I	1,8 kg	3

Spécial : lorsque le porteur la tient à deux mains, l'épée bâtarde inflige F+3 de dommages.

Epée viking



Caractérisée par une garde courte, et un gros pommeau multilobé. Lourde pour sa taille, elle confère une force de frappe non négligeable au porteur.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta	73 cm	F+3	I	1,6 kg	3

Gim



C'est une épée chinoise dont l'apparition remonte au deuxième siècle av. J.-C. Elle a équipé aussi bien les soldats professionnels que les civils, dans une version légèrement plus courte et moins lourde.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta / Es	75 cm	F+2	V	0,3 kg	1

Glaive



Arme à une main, à double tranchant et à lame large, parfois ondulée. C'est sans doute l'une des plus anciennes armes, puisqu'elle est en usage dans l'armée romaine dès le 2^{ème} siècle av. J.-C. Sa garde dépasse peu par rapport à la lame, et le poids de celle-

ci impose l'utilisation d'un pommeau conséquent.

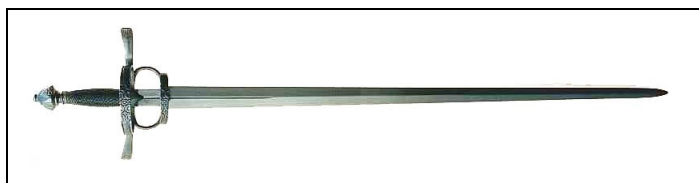
Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta	60 cm	F+2	I	1,3 kg	2

Les épées de type Renaissance

Sous ce nom seront réunies les armes postérieures, privilégiant les attaques d'estoc, à lame plus fines et à garde complexe, généralement enveloppant la main. Elles ont commencé à apparaître à la Renaissance, quand les armes à feu ont rendu obsolètes les moyens de protection médiévaux, qui ont ainsi été abandonnées.

Les épées n'avaient alors plus besoin de transpercer les armures, et se sont donc allégées...

Epée de cour

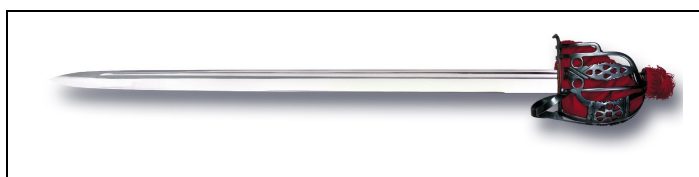


Elle vient directement de la rapière. Les gentilshommes trouvaient cette dernière trop lourde et trop longue, et elle s'est donc peu à peu allégée et raccourcie pour être compatible avec l'élégance des costumes. Plus légère, plus courte et plus maniable, elle est aussi plus axée défense que sa grande sœur.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta / Es	80 cm	F+2	I	1 kg	2

Spécial : du fait de son poids et de sa taille, l'épée de cour est plus maniable que la moyenne. Elle confère donc à son porteur un bonus de + 1 en Initiative.

Epée large



En anglais « *broadsword* », cette arme est apparue dans les Highlands aux environs du 17^{ème} siècle. Dérivée de la *baskethilt*, épée semblable anglaise, elle se caractérise par une lame large et une garde en panier qui enveloppe la main. La parenté avec la schiavone semble évidente, mais reste assez

énigmatique. Il en existe deux versions : une à double tranchant (celle présentée ici) et une à simple tranchant, appelée *backsword*.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta / Es	65 cm	F+2	I	1,3 kg	2

Spécial : sa garde enveloppante gêne les manœuvres de désarmement. Toute tentative pour désarmer une épée large a une difficulté de + 1.

Fleuret



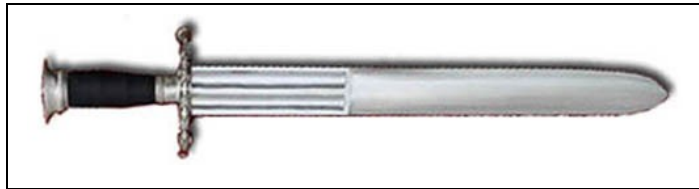
Apparu en France, le fleuret est sans doute l'arme la plus légère qui soit dans la catégorie des épées. Créé à la base pour l'escrime sportive et l'entraînement, il tire son nom de la fleur qui était mise à sa pointe pour

ne pas blesser les escrimeurs. Sa garde est très réduite, car les touches à la main étaient interdites. Il est impossible d'attaquer de taille avec un fleuret ; tout au plus peut-on fouetter : l'estoc est en général obligatoire. En revanche, c'est une arme purement sportive ; si les fleurets du 19^{ème} conservent une lame correcte, ceux modernes sont inutilisables, car leur lame est trop fine et se tord trop facilement.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Es	80 cm	F+1	V	0,3 kg	1

Spécial : le fleuret n'est pas réellement une arme pour le combat pur. Sa lame très fine peut briser bien plus facilement que celle d'une rapière ou d'une arme similaire, et peut même se tordre lors d'un coup trop violent. En revanche, son poids plume en fait une arme très rapide, et ajoute +2 à l'initiative de son porteur. Enfin, les dégâts causés par le tranchant de la lame sont contondants.

Katzbalger

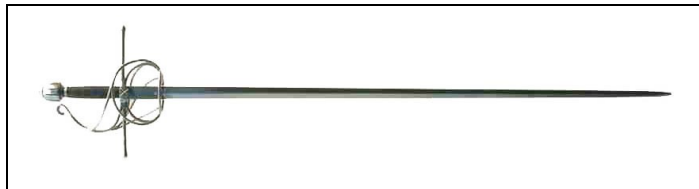


Epée germanique du 16^{ème} siècle, à lame large et relativement courte, prévue pour être tirée rapidement au corps à corps. C'est une arme professionnelle, au sens où elle est réservée à la guerre, portée majoritairement à l'époque par les Lansquenets, mercenaires germaniques très violents. Pourtant, vers

la moitié du 16^{ème}, elle devient à la mode et est forgée pour certains nobles.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta / Es	55cm	F+2	I	1,4 kg	2

Rapière



Apparue vers le 14^{ème} siècle, elle marque la fin de l'épée médiévale réservée à la taille. Sa lame, encore large à son apparition, s'est peu à peu affinée, finissant par la bannir des champs de bataille, étant devenue trop fragile. Sa garde, qui enveloppe la main, permet de se passer du lourd gantelet de fer utilisé

auparavant pour manier l'épée. La lame, même fine, reste à double tranchant, et si elle permet encore des attaques de taille, elle privilégie nettement, pour la première fois de l'histoire, l'estoc, rendu plus efficaces encore par la taille conséquente : près d'un mètre d'acier. Elle est utilisée jusqu'au 18^{ème} siècle, et connaît son apogée à la Renaissance. Les Japonais, qui la découvrirent à cette époque, en furent très impressionnés, et la considéraient comme l'équivalent européen du katana.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta / Es	95 cm	F+2	I	1,3 kg	2

Spécial : contre une épée à lame large prévue pour des attaques de taille (comme les armes médiévales), la rapière fait le poids, mais n'est pas prévue pour des parades contre des coups trop violents. Si l'attaquant fait suffisamment de succès, la lame trop fine de la rapière pourrait se briser. En revanche, elle procure un bonus de +1 à l'initiative contre une épée lourde, surtout à cause des attaques d'estoc, plus rapides que des attaques de taille.

Schiavona



Epée vénitienne du 16^{ème} siècle, elle tire son nom des Slavonics, slaves qui composaient la garde rapprochée du Doge. Sa garde particulière, qui enveloppe toute la main, et sa lame large et solide en font une arme polyvalente et efficace, capable de concurrencer des

rapières comme des épées bâtardes.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta / Es	85-90 cm	F+2	I	1 kg	2

Spécial : toute tentative de désarmement sur quelqu'un qui tient une schiavone a une difficulté de +2. Son poids et son utilisation en font une arme rapide, et confèrent au porteur un +1 à l'initiative.

Les armes de type sabre

Sous ce nom seront réunies les armes dont le simple tranchant est courbé, et qui permettent des attaques d'estoc comme de taille.

Leur forme courbe les rend inefficaces contre les armures traditionnelles, mais leur permet de couper très facilement les tissus et d'attaquer rapidement les chairs.

Cimeterre



Sabre du Moyen-Orient, dont le nom dérive de l'arabe *shamshir*, qui est apparu dès l'antiquité tardive, et entre en usage de 600 à 1500. Découvert par les Européens lors des croisades successives, il a vite acquis une réputation sinistre. Enfin, sa pointe acérée

en faisait une arme d'estoc redoutable.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta / Es	80 cm	F+2	I	1,3 kg	2

Coutelas



A la base destiné au découpage de la viande par les boucaniers, le coutelas, simple couteau large auquel est ajoutée une garde, s'est répandu largement au 17^{ème} siècle. Cette arme relativement courte, popularisée par les pirates, a connu un réel succès, et tout particulièrement auprès des marins pour les

abordages : sa garde en panier protégeait la main mieux que les autres sabres.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta	50 cm	F+2	I	0,7 kg	2

Dussack

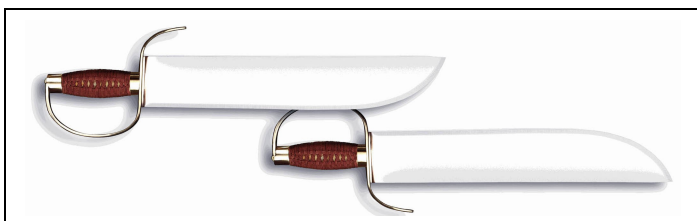


Cette version extrêmement dénudée du fauchon est originaire de Germanie. Forcée d'une seule pièce, sans quillons, on n'en a retrouvé aucun exemplaire, bien que les représentations en soient relativement nombreuses.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta	50 cm	F+2	I	1 kg	2

Spécial: son absence de garde efficace fait que toute parade tentée avec le dussack est à + 1 de difficulté.

Epées papillon



Généralement utilisées en paire. Rangées dans le même fourreau, les deux armes sont encastrées l'une dans l'autre pour prendre moins de place et donner l'impression qu'il n'y a qu'une seule épée. Dans les mains d'un adepte du kung-fu, qui enseigne l'art de les utiliser, elles sont particulièrement dangereuses, malgré leur lame courte, et leur garde en D

caractéristique les rend utiles pour la défense.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta	40 cm	F+2	I	1 kg	1

Spécial : Si l'on est pas ambidextre, il faut au moins 4 en Mêlée pour pouvoir utiliser cette paire. Cela reste une arme prévue pour être manœuvrée ainsi à cause de sa lame courte : la difficulté n'est donc que de 6 pour la bonne main, et de 7 pour la mauvaise.

Falcata



Cette arme, déjà connue chez les Grecs antiques sous le nom de *kopis* et chez les Thraces sous celui de *machaira*, est arrivée à Rome en passant par l'Espagne actuelle. Bien qu'elle ne possède qu'un seul tranchant, elle permet des attaques d'estoc efficaces.

C'était également une arme populaire à Rome du fait qu'elle était utilisée par les Thraces, une classe de gladiateurs.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta / Es	65 cm	F+2	I	1,4 kg	2

Fauchon



Version européenne du cimenterre, datant du 13^{ème}-14^{ème} siècle. Sa lame à simple tranchant, large, courte et courbe en fait une arme de corps à corps réservée aux attaques de taille, bien que son extrémité effilée lui permette des attaques d'estoc malaisées. Ses quillons disposés en S le distinguent de son équivalent

arabe et turc. C'est une épée qui a connu un franc succès guerrier en Italie et en Allemagne à la Renaissance, dû à sa lame bien plus solide que celle d'une rapière.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta	60 cm	F+2	V	1,4 kg	2

Katana

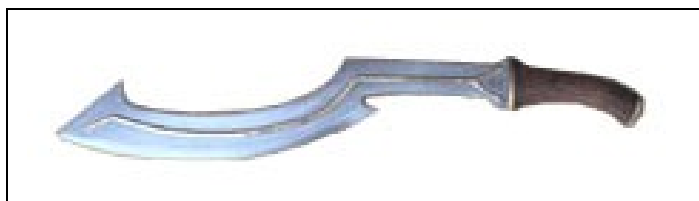


Associé au *wakisashi*, ce sabre constitue le *daisho*, armement typique du bushi. Considéré par ce dernier comme un reflet de son âme, il apparaît à la fin du 7^{ème} siècle et prend peu à peu sa forme courbe caractéristique. Porté à gauche, souvent tranchant vers

le haut afin de ne pas en abîmer le fil, il a un manche long pour l'équilibre de l'arme qui permet de le saisir à deux mains. Il est, comme tous les sabres, prévu surtout pour des attaques de taille, bien que sa lame effilée lui confère une certaine efficacité d'estoc. Son utilisation est normalement liée à toute une série de préceptes d'honneur et de valeur, mais sa popularité extensive, liée à son utilisation dans de nombreux films à succès, fait que peu de possesseur du katana connaissent désormais les codes qui s'y rattachent.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
2 mains	Ta / Es	60-90 cm	F+2	I	0,7 kg	2

Kopesh



Arme de l'antiquité égyptienne, représentée abondamment sur les fresques et les peintures des tombeaux, palais et pyramides. Elle a longuement évolué vers le cimenterre, puis le sabre, mais on n'en a retrouvé aucun exemplaire.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta	60 cm	F+2	I	1,4 kg	2

Machette



Ressemblant vaguement au coutelas, la machette sert à la base pour couper les branches et les lianes dans les environnements inextricables. C'est l'une des armes les plus faciles à trouver, puisqu'on peut l'acheter dans les magasins de jardinage !

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta	45 cm	F+2	V	0,5 kg	1

Sabre



Sous ce nom sont regroupées toutes les armes européennes et américaines à simple tranchant, courbes, et possédant généralement une garde incurvée qui protège la main. Initialement destinée aux attaques de taille, sa lame s'est affinée au fil du

temps et a gagné en polyvalence. Il a connu un succès grandissant auprès des cavaleries, et est devenu de nos jours une arme de cérémonie.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta / Es	90 cm	F+2	I	1,5 kg	2

Yatagan



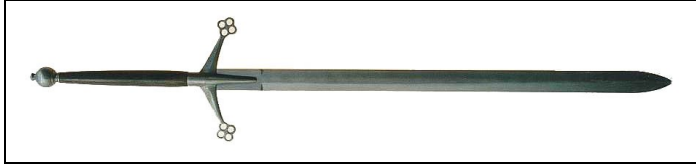
Arme turque, du 17^{ème}-18^{ème} siècle, à la lame courbe et fine. Celle-ci diffère des autres armes incurvées par le fait qu'elle pointe vers le bas. Enfin, le yatagan se caractérise par l'absence de garde à la poignée, et souvent également par un pommeau en oreilles.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta	75 cm	F+2	I	1 kg	1

Les épées à deux mains

Sous ce nom sont réunies toutes les armes à lame longue – souvent plus d'1m10 – trop lourdes pour être tenues d'une seule main. Difficiles à manier, elles ont pour fonction première de désarçonner les cavaliers, souvent hors de portée. Elles demandent beaucoup de place pour être utilisées, et sont peu adaptées au combat de fantassin.

Claymore



C'est l'arme de William Wallace dans *Braveheart*. Lourde, d'origine écossaise, elle apparaît fin 15^{ème}. Son nom signifie « épée glorieuse », et elle a eu un succès certain au 16^{ème} siècle. Elle se caractérise par une garde en V dont les quillons se terminent par des

trèfles à quatre feuilles. Arme presque exclusivement de taille.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
2 mains	Ta	80-120 cm	F+4	N	3 kg	4

Spécial: La Claymore est une arme lourde, ce qui la rend difficile d'utilisation : un coup par tour, et il faut un autre tour pour armer le coup suivant. On ne peut donc frapper qu'une fois tous les deux tours, ou toutes les deux actions pour ceux qui possèdent Célérité ; seul un score minimal de 8 en Force + Puissance annule cette limitation. L'utilisateur souffre également d'un malus de -1 à l'initiative.

Espadon

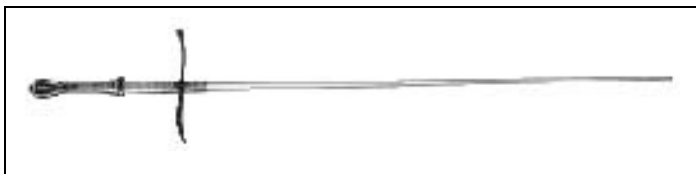


C'est l'épée longue basique à deux mains (littéralement « grande épée » en italien), principalement utilisée au Moyen-âge.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
2 mains	Ta	130-160 cm	F+4	N	4 kg	4

Spécial: l'espadon est une arme lourde, ce qui la rend difficile d'utilisation : un coup par tour, et il faut un autre tour pour armer le coup suivant. On ne peut donc frapper qu'une fois tous les deux tours, ou toutes les deux actions pour ceux qui possèdent Célérité ; seul un score minimal de 8 en Force + Puissance annule cette limitation. L'utilisateur souffre également d'un malus de -1 à l'initiative.

Estoc



Bien qu'il ait pu exister des versions à une main, celle à deux mains est la plus fréquente. Apparue en Allemagne, elle a une lame sans tranchant, et seule la pointe peut être utilisée pour attaquer. Sa fonction première était de percer les armures et les cottes de

maille.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommmages	Dissimulation	Poids	Force
2 mains	Es	110 cm	F+3	N	1,5 kg	2

Spécial : la difficulté pour percer les armures est à -2. En revanche, sa lame trop fine n'est pas prévue pour contrer des coups violents : la lame peut briser si l'assaillant cumule assez de succès. Enfin, toute tentative de frapper de taille n'infligerait que des dégâts contondants.

Flamberge



Epée à deux mains très particulière, utilisée en Allemagne entre le 15^{ème} et le 17^{ème} siècle. Très appréciée des mercenaires suisses, les *Landsknecht*, sa lame ondulée est surtout décorative. En revanche, les

pointes perpendiculaires à la lame facilitaient la prise à deux mains : le porteur pouvait poser sa main sur la partie basse de la lame, enveloppée de cuir, sans risquer de prendre des coups lors de parades. C'est surtout une arme de cérémonie, mais elle a été utilisée également pour les duels par des bretteurs confirmés.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
2 mains	Ta	120 cm	F+4	N	3 kg	3

Spécial: la flamberge est une arme lourde, ce qui la rend difficile d'utilisation : un coup par tour, et il faut un autre tour pour armer le coup suivant. On ne peut donc frapper qu'une fois tous les deux tours, ou toutes les deux actions pour ceux qui possèdent Célérité ; seul un score minimal de 8 en Force + Puissance annule cette limitation. L'utilisateur souffre également d'un malus de -1 à l'initiative.

Les dagues et armes similaires

Sous le nom général de dagues sont regroupées des armes courtes, généralement le tiers de la longueur d'une épée. Arme de corps à corps rapproché, destinée surtout à l'estoc, elle a en Europe peu à peu remplacé le bouclier lorsque les armes à feu ont rendu obsolète l'utilisation d'armures et de boucliers.

Pour cette raison seront également abordés ici certains moyens défensifs parallèles.

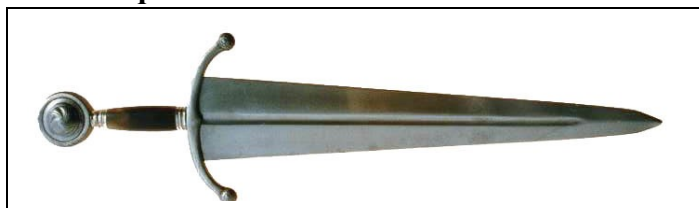
Spécial : leur petite taille et leur poids peu conséquent confèrent aux dagues un bonus de +1 en Initiative pour attaquer lorsqu'elles sont utilisées en arme principale.

Cape

Ce n'est évidemment pas une arme, mais la cape a eu à la Renaissance la même fonction que la dague, puisqu'elle servait de bouclier. En cours de combat, on pouvait saisir un pan de la cape et la jeter à la tête de l'adversaire en portant un coup d'épée, ou encore en jeter les pans sur sa propre lame en frappant d'estoc, pour cacher la lame et sa direction.

Spécial : Il faut au moins 4 en Mêlée pour pouvoir s'en servir. Au début de chaque tour, le porteur fait un jet d'Astuce + Mêlée, diff. égale à la Perception + Mêlée de l'adversaire. S'il obtient au moins 2 succès, l'adversaire a une difficulté de 8 pour toucher. Avec 4 succès ou plus, il gêne tellement son adversaire que sa difficulté pour toucher descend à 5.

Cinquedea



Cette dague a connu une brève et intense période de popularité, en Italie seulement, aux 15^{ème} et 16^{ème} siècles. Son nom signifie « cinq doigts », à cause de la largeur de la lame. Cette particularité a fait d'elle un support pour de multiples gravures, et la *cinquedea* était souvent une véritable œuvre d'art. A noter qu'il

existe quelques rares *cinquedea* dont la lame atteint la taille de celle d'une épée – entre 70 et 80 cm.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Es	35 cm	F+1	V	0,6 kg	1

Spécial : la *cinquedea* n'est en rien une arme de défense classique : sa garde trop petite l'empêche de parer efficacement. Elle devrait donc être réservée aux ambidextres qui souhaiteraient l'utiliser comme arme secondaire, ou être utilisée comme arme principale.

Dague



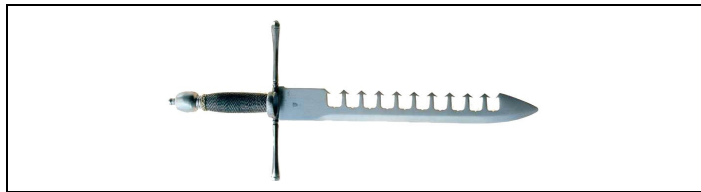
La dague est une arme de petite taille, pointue et à double tranchant, un peu plus grande qu'un couteau. Au début utilisée pour la chasse, où elle sert à achever les animaux, elle évolue peu à peu vers une fonction

décorative ; ainsi, à la Renaissance, elle est souvent d'apparat, bien que parfois utilisée en combat. Sa fonction première lui restera, sous le nom de « miséricorde » : elle sert alors à donner le coup de grâce à l'adversaire.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Es	20 cm	F+1	V	0,4 kg	1

Spécial : les mêmes limitations que pour la *cinquedea* s'appliquent.

Dague brise-lames



Utilisée à partir de la Renaissance, cette arme de main gauche, destinée à remplacer le bouclier, a également pour fonction d'emprisonner la lame adverse et de la briser, grâce aux dents qu'elle porte sur le faux tranchant.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Es	20 cm	F+1	V	0,4 kg	1

Spécial : un ambidextre peut s'en servir pour casser l'arme de l'adversaire. Sur un jet de parade réussi avec au moins 2 succès de plus que l'agresseur, le porteur de la dague peut tenter un jet de Force + Mêlée diff. 7 pour briser la lame de l'adversaire. Pour quelqu'un qui n'est pas ambidextre, les mêmes règles que pour la Main gauche s'appliquent.

Gant clouté



En escrime Renaissance, la main gauche était généralement dirigée vers l'avant, pour pouvoir éventuellement servir de dernier rempart en cas de parade désespérée. Plus tard s'est donc imposée l'utilisation d'une protection pour cette main, et le gant clouté s'est tout naturellement présenté. Cette

protection de main gauche servait surtout pour dévier, voire saisir la lame adverse.

Spécial : le gant ne peut être utilisé qu'en défense. Il faut au moins 4 en Mêlée pour réussir à s'en servir efficacement ; il impose alors à l'adversaire une pénalité de + 1 pour toucher. Sur un échec de l'adversaire, le porteur peut essayer de saisir l'arme, sur un jet de Dextérité + Bagarre diff. 6.

Main gauche

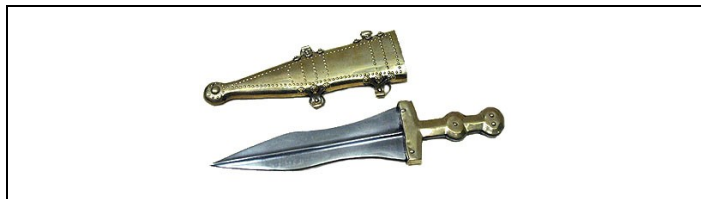


Dague apparue à peu près en même temps que la rapière, elle est utilisée avec celle-ci pour le duel. Elle remplace le bouclier, permettant de parer les coups de l'adversaire et d'attaquer parallèlement à la rapière. A noter qu'il n'était pas rare, lorsque l'occasion se présentait, de frapper avec la main gauche.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Es	40 cm	F+2	V	0,6 kg	1

Spécial : si le porteur n'est pas ambidextre, il peut tout de même l'utiliser, mais seulement comme arme de défense. Il doit alors avoir au moins 3 en Mêlée pour pouvoir l'utiliser. Dans ces conditions, la main gauche impose à l'adversaire une difficulté de + 1 pour toucher.

Pugio



Ce court poignard de l'antiquité romaine était possédé par tous les légionnaires. Ce n'était pas vraiment une arme, plus une sorte de pièce de grande valeur, à laquelle les hommes rajoutaient pierreries et dorures au fil de leur carrière, et qui leur apportait une grande fierté. La plupart des exemplaires retrouvés sont ainsi

d'une très grande richesse.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Es	25 cm	F+1	V	0,3 kg	1

Sais



Armes généralement utilisées par paires, elles sont surtout à fonction défensive. Leur lame n'est pas aiguisée, et leur pointe peut ne pas être acérée ; en revanche, leur garde permet d'aisément bloquer une

attaque à l'épée, voire avec le talent adéquat d'en bloquer la lame dans les quillons pour désarmer l'adversaire d'un mouvement de torsion.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Es	40-50 cm	F	V	0,5 kg	1

Spécial : le sai de base inflige des dégâts contondants, mais il est possible d'en affûter la lame pour obtenir des dégâts létaux. Il vaut mieux être ambidextre pour utiliser la paire, mais même sans cela, on peut s'en servir sans trop de problème : le sai de la main gauche impose, comme les autres dagues, une difficulté de +1 sur les jets d'attaque de l'adversaire. Sur un jet de parade qui obtient 2 succès de plus que l'attaque, le porteur peut tenter de désarmer l'adversaire sur un jet de Force+Mêlée diff. 6. Sur 3 succès, il peut même briser la lame emprisonnée.

Stiletto



Arme courte italienne des 16^{ème} et 17^{ème} siècles, le *stiletto* était souvent le dernier rempart du soldat quand les armes à feu avaient échoué. Réservé à l'estoc, il avait une lame souvent graduée sur sa longueur, permettant au porteur de mesurer le canon d'un pistolet et le calibre d'une balle.

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Es	13,5 cm	F+1	V	0,4 kg	1

Wakisashi



Semblable au katana, si ce n'est qu'il est plus court. Le waki, porté du même côté que le katana, n'est que très rarement utilisé à la main gauche : il est surtout une arme de secours, ou d'apparat. A noter que de

rares samouraïs ou ronins s'en servaient pour combattre à deux armes, mais c'était assez mal vu. Cela dit, rien n'oblige le porteur à respecter le *bushido*, le code d'honneur imposant ces limitations...

Prise	Attaque	Longueur de lame	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
1 main	Ta / Es	40-60 cm	F+2	V	0,4 kg	1

Spécial : si le porteur n'est pas ambidextre, il peut tout de même utiliser le wakisashi, mais seulement comme arme de défense. Il doit alors avoir au moins 3 en Mêlée pour pouvoir l'utiliser. Dans ces conditions, le waki impose à l'adversaire une difficulté de + 1 pour toucher. Sinon, cela reste une arme principale très correcte, malgré sa courte portée.

Armes d'hast

Sous ce nom sont réunies toutes les armes dont la lame est fixée au bout d'un manche long tenu à deux mains. Armes de base du fantassin médiéval, elles permettent de tenir un adversaire, même entraîné, à distance respectable.

A noter que toutes ont à peu près les mêmes caractéristiques de combat :

Prise	Attaque	Longueur totale	Dommages	Dissimulation	Poids	Force
2 mains	Ta / Es	160-180 cm	F+3	N	2,5 kg	3

Spécial : difficiles à manier, les armes d'hast imposent une difficulté de 7 pour être utilisées. De même, si l'adversaire se trouve à moins d'un mètre du porteur, il n'est plus possible de frapper avec la lame ; on ne peut plus se servir que de la hampe, qui cause alors des dégâts contondants à F+1. Enfin, la difficulté du maniement, due à la longueur et au déséquilibre de l'arme, passe à 8.

Corsèque



Elle tire son nom du mot *corsica*, Corse, pays d'où elle serait originaire. Sa forme, une lame large et deux excroissances sur les côtés, lui a également valu le surnom de *Chauve souris*.

Fauchard



Hérité de la faux, outil agricole dont il est une version améliorée, le fauchard est souvent l'arme des paysans lorsque ceux-ci doivent se défendre.

Glaive

Sous ce nom trompeur se cache l'arme d'hast est la plus simple à faire, puisqu'il s'agit simplement d'un gros couteau fixé au bout d'un manche. Son caractère de fortune en fait une arme facile à se procurer, mais peu efficace.

Spécial : à cause de sa lame souvent peu efficace, le glaive n'inflige que F+2 de dégâts.

Guisarme



Sa forme est assez particulière, puisque la guisarme, également appelée *bisarme*, possède deux lames opposées : une courbe, aiguisée sur le côté extérieur, et une droite. Principalement utilisée du 11^{ème} au 15^{ème}

siècle, cette arme européenne permettait de frapper d'estoc, de taille, et rencontrait un succès tout particulier pour trancher les jarrets des chevaux.

Hallebarde



Utilisée dès le 13^{ème} siècle, c'est sans doute l'une des armes d'hast les plus reconnaissables. Elle connaît un succès retentissant aux 15^{ème} et 16^{ème} siècles, dû à sa grande polyvalence. La hallebarde peut en effet

frapper de taille, avec sa lame de hache, mais aussi d'estoc, avec sa pointe acérée de lance et son bec de marteau de guerre. Tombée en désuétude comme arme de combat à partir du 17^{ème} siècle, elle est encore portée par les Gardes Suisses du Vatican et les Beefeaters de la Tour de Londres.

Lance

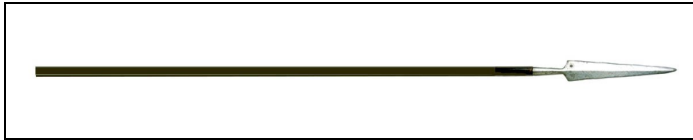


Arme de base du fantassin, qui a équipé sous différentes formes toutes les troupes à pied de l'histoire. Sa taille a pu varier de 160 à 220 cm.

Prévue pour l'estoc exclusivement, certains modèles peuvent être lancés.

Spécial : le porteur peut la lancer sur une distance égale à 4 mètres par point de Force et/ou Puissance. Il faut alors faire un jet de Dextérité + Athlétisme diff. 7.

Langue de Bœuf



l'estoc.

La forme de sa lame faisant penser à la langue d'un bovidé lui confère ce nom un peu particulier. Très proche de la lance basique, elle ne peut cependant pas être lancée, car trop lourde, et doit être réservée à



Marteau de Luzerne

C'est une espèce de marteau de guerre à quatre piques auquel on aurait ajouté une pointe et un manche. Très efficace pour broyer et désarçonner les cavaliers, les

quatre pointes de son marteau permettaient d'éventrer n'importe quelle armure ; en revanche, il était *de facto* incapable de couper.

Spécial : le marteau de Luzerne a une difficulté de -2 pour percer et détruire les armures et équipements de protection.

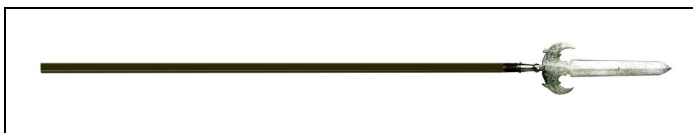
Naginata



Arme d'hast des samouraïs, il s'agit d'une lame de katana fixée sur une hampe. La pièce de métal qui continuait la lame pour s'encaster dans le manche pouvait faire la même taille que la lame elle-même, ce

qui en faisait une arme presque impossible à séparer en combat.

Pertuisane



Arme d'officier, qui s'est répandue en Europe au 16^{ème} siècle et a été utilisée jusqu'au 19^{ème} siècle. Souvent plus d'apparat que de combat, la pertuisane était cependant utilisée de la même façon qu'une

hallebarde. Le fait qu'elle était réservée à des soldats d'élite lui a valu d'être souvent décorée d'enluminures et de dorures.

Vouge



La vouge est une arme simple, dérivée des outils servant à l'abattage des arbres. Elle se caractérise par une lame large héritée des haches, qui se termine

habituellement en pointe pour l'estoc, fixée au manche par de simples clous.

Remerciements aux sites suivants, qui m'ont gracieusement autorisé à utiliser leurs images :

- [Armae](#)
- [Armor](#)
- [DelTin spade](#)
- [L'Académie Genevoise d'Armes Anciennes](#)